

**GAME EDUKASI TEBAK TEBAKAN ADAT & BUDAYA
INDONESIA UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH
NGUPASAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ahyar Wildan Maris

20.12.1660

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**GAME EDUKASI TEBAK TEBAKAN ADAT & BUDAYA
INDONESIA UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH
NGUPASAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Sistem Informasi



disusun oleh

AHYAR WILDAN MARIS

20.12.1660

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**GAME EDUKASI TEBAK TEBAKAN ADAT & BUDAYA
INDONESIA UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH
NGUPASAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Ahyar Wildan Maris

20.12.1660

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Raditya Wardhana, M.kom

NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
GAME EDUKASI TEBAK TEBAKAN ADAT & BUDAYA
INDONESIA UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH
NGUPASAN

yang disusun dan diajukan oleh

Ahyar Wildan Maris

20.12.1660

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.kom
NIK. 190302192

Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302315

Raditya Wardhana, M.kom
NIK. 190302208

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahyar Wildan Maris
NIM : 20.12.1660

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**GAME EDUKASI TEBAK TEBAKAN ADAT & BUDAYA INDONESIA
UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH NGUPASAN**
Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, M.kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



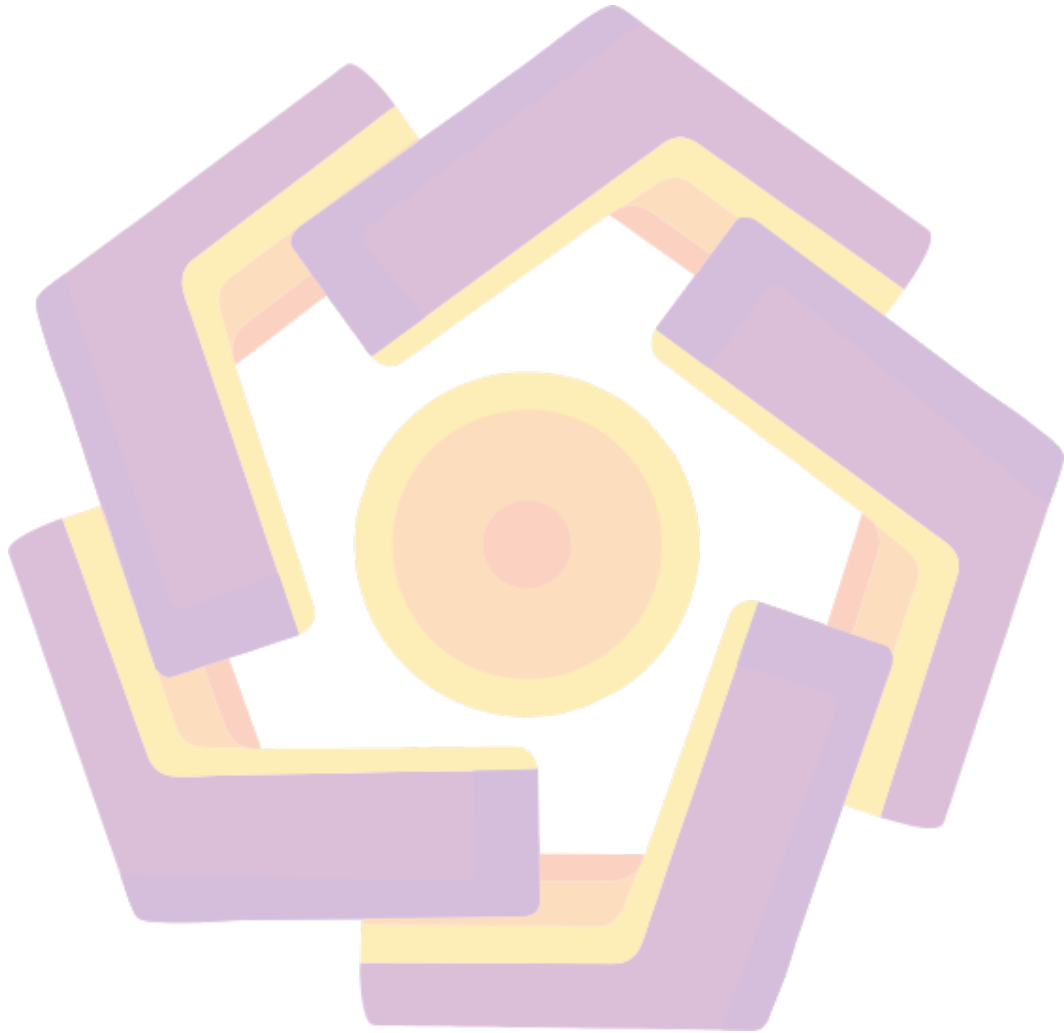
Ahyar Wildan Maris

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji dan Syukur peneliti ucapkan terhadap Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia berupa kesehatan dan kelancaran kepada peneliti dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi yang berjudul “**Game Edukasi Tebak tebakan Adat dan Budaya Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar**”. Dengan penuh rasa syukur, dan bahagia penelitian skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya yang memberikan kelancaran dalam pengerjaan penelitian ini.
2. Kepada peneliti, terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan berbagai tahapan dan akhirnya dapat menempuh dan sampai pada penghujung pengerjaan skripsi.
3. Kepada kedua orangtua peneliti, Ayahanda Drs. Jati Wiyono Wahyu K, serta Ibunda STN. Zulaihah, S.sos yang tak pernah luput untuk memberikan doa, dukungan serta kasih sayang yang tak ternilai harganya. Terimakasih untuk segala pengorbanan yang telah diberikan.
4. Bapak Raditya Wardhana, M.kom selaku dosen pembimbing, terimakasih untuk segala arahan, bimbingan, serta bantuan yang sangat bermanfaat dalam proses pengerjaan penelitian ini.
5. Ibu Ita Pristiani, M.pd, selaku guru kelas dari SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta yang telah bersedia untuk ikut andil menjadi salah satu instrumen penelitian sebagai objek penelitian .
6. Ibu Nurhaleni dan Bapak Halim selaku Ibu dan Bapak Kost yang peneliti tinggali selama merancang penelitian, terimakasih atas segala bentuk dukungan dan kenyamanan yang diberikan selama peneliti tinggal di Kost

7. Kepada Seluruh rekan peneliti baik rekan perkuliahan terutama rekan rekan 20-SI-04, maupun rekan diluar perkuliahan. Terimakasih atas segala motivasi dan dukungan kepada peneliti selama perkuliahan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Game Edukasi Tebak tebakan Adat dan Budaya Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar**”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapat dukungan, bimbingan, bantuan serta kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Terimakasih terhadap seluruh pihak yang ikut andil dalam proses pengerjaan skripsi ini, Pertama peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak Raditya Wardhana, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, motivasi, dan ilmu yang bermanfaat selama masa penyelesaian skripsi. Berkat mengikuti bimbingan dan arahan dari beliau peneliti peneliti dapat mendapatkan hasil akhir yang maksimal.

Akhir kata dari penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya, seluruh dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta, seluruh guru SD Muhammadiyah Ngupasan, seluruh teman saya baik di perkuliahan maupun non perkuliahan yang sudah memberikan wawasan, ilmu pengetahuan, motivasi, dan dukungan dalam menyelesaikan penelitian skripsi. Terimakasih untuk segala pengalaman berharga selama masa perkuliahan ini. Peneliti menyadari penulisan skripsi masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga penelitian skripsi ini dapat menambahkan pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembaca maupun bagi peneliti sendiri.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	13

2.2.2	Unity Engine	15
2.2.3	Game Based Learning	16
2.2.4	CorelDraw	17
2.2.5	Android	18
2.2.6	Pengujian Blackbox	18
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Objek Penelitian	20
3.1.1	Profil Singkat	20
3.1.2	Visi & Misi	21
3.1.3	Struktur Organisasi	22
3.2	Alur Penelitian.....	22
3.3	Alat dan Bahan	23
3.3.1	Instrumen Penelitian	23
3.4	Pengonsepan.....	24
3.4.1	Pengumpulan Data	24
3.4.2	Identifikasi Masalah	27
3.4.3	Analisis Kebutuhan.....	28
3.5	Desain.....	29
3.5.1	Perancangan UML	29
3.5.2	Perancangan Desain UI.....	31
3.6	Pengumpulan bahan (<i>Material Collecting</i>).....	37
3.6.1	<i>Background</i>	37
3.6.2	Pengumpulan Objek.....	38
3.6.3	Pengumpulan Audio	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44

4.1	Perakitan (<i>Assembly</i>)	44
4.1.1	Buat Projek di Unity.....	44
4.1.2	Membuat Folder Aset.....	44
4.1.3	Impor Bahan	45
4.1.4	Membuat <i>Scene</i>	45
4.1.5	Menambahkan <i>Script</i>	46
4.1.6	Manajemen <i>Scene</i>	47
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>)	63
4.2.1	Pengujian <i>Black box</i>	63
4.2.2	Pengujian Beta (Kuesioner)	78
4.2.3	Kuesioner Kelayakan Aplikasi.....	79
4.2.4	Kuesioner Aspek pemahaman Materi	80
4.3	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	82
BAB V PENUTUP		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	84
REFERENSI		85
LAMPIRAN.....		87

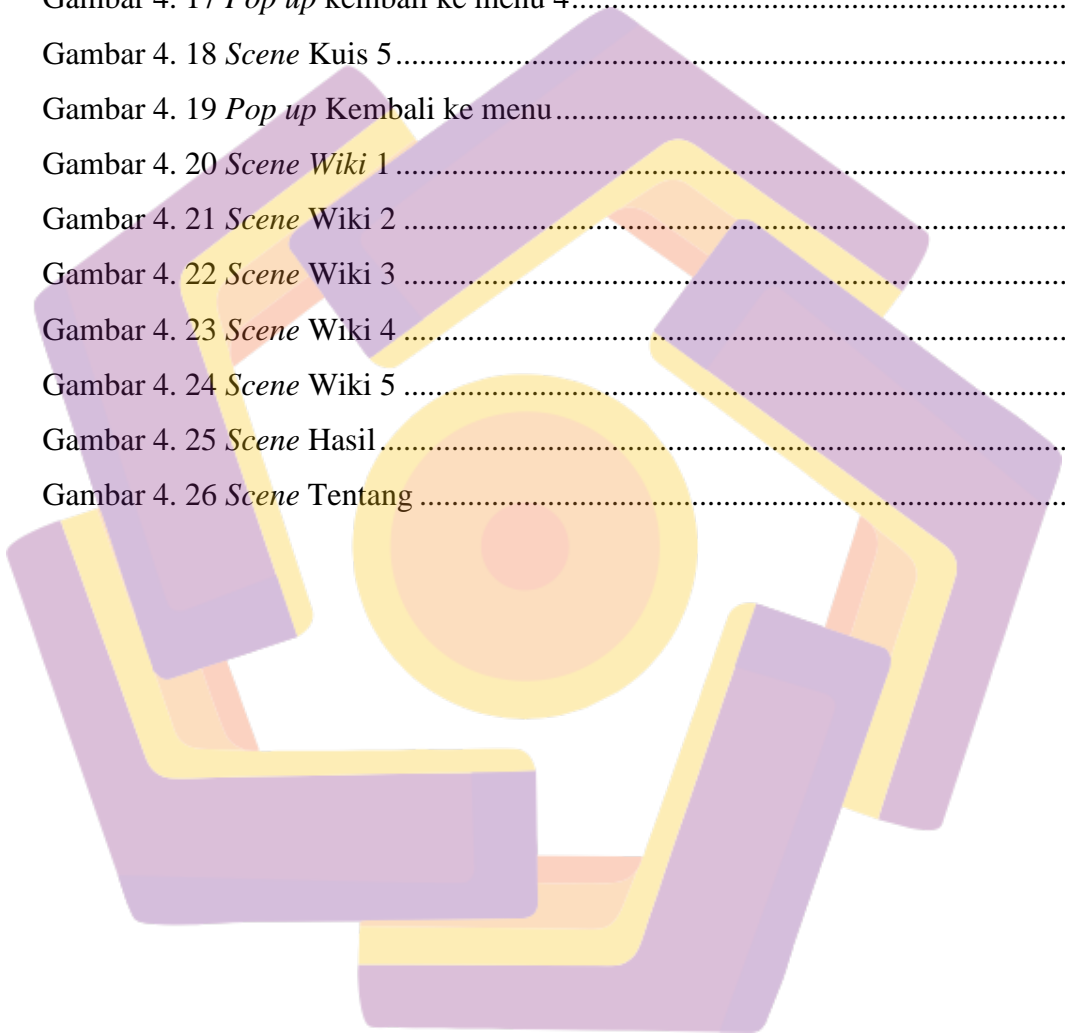
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara dengan Bu Ita Pristiani S.pd	24
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Hardware	29
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Software	29
Tabel 3. 4 <i>Background</i>	38
Tabel 3. 5 Obyek Aplikasi Quizulture	39
Tabel 3. 6 Tombol yang digunakan pada Aplikasi Quizulture	41
Tabel 3. 7 Audio yang digunakan pada Aplikasi Quizulture	42
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Black box</i>	63
Tabel 4. 2 Skala Penelitian.....	78
Tabel 4. 3 Kriteria Interpretasi Skor	79
Tabel 4. 4 Hasil Presentase Kelayakan Aplikasi	79
Tabel 4. 5 Hasil Presentase pemahaman Siswa	81

DAFTAR GAMBAR

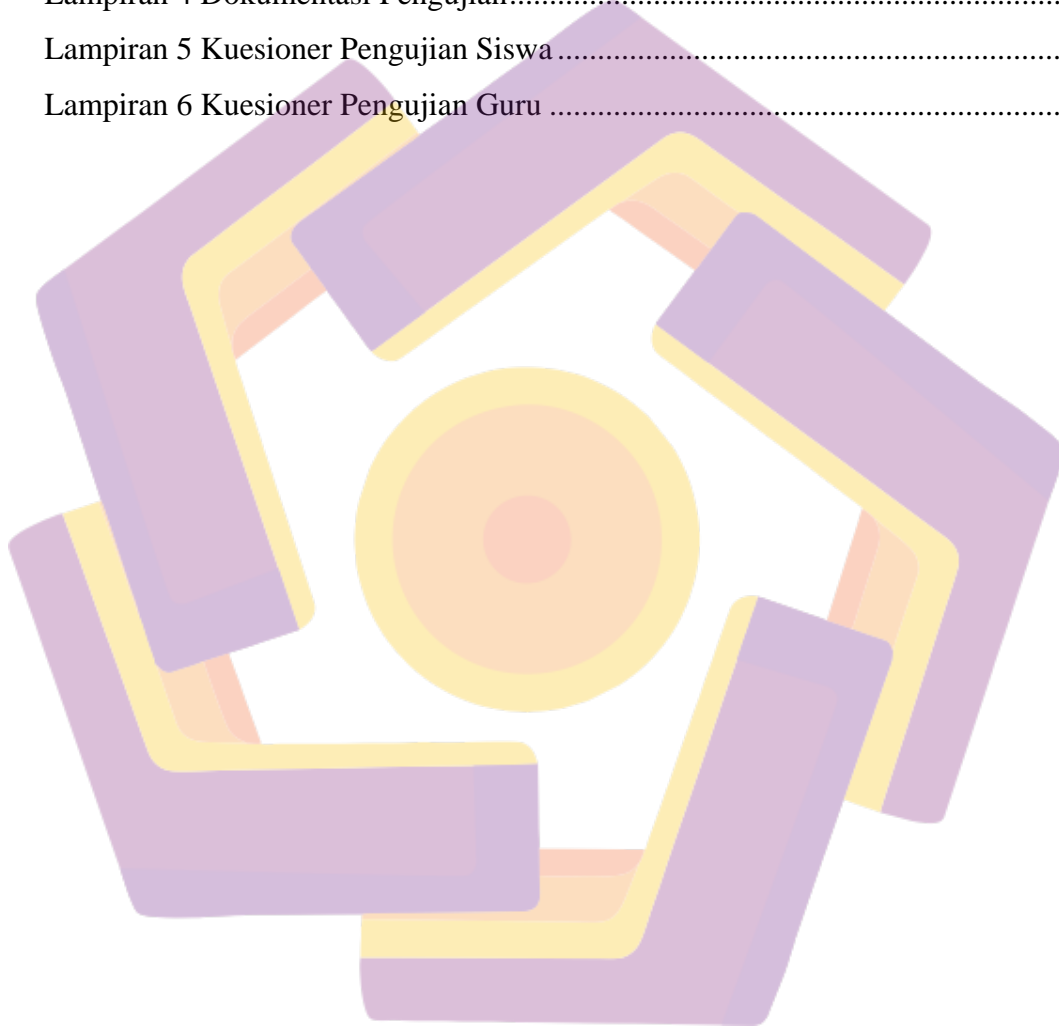
Gambar 2. 1 Metode MDLC	13
Gambar 2. 2 Unity Software Engine (dotnet.microsoft.com)	16
Gambar 2. 3 Software CorelDraw (Quora)	17
Gambar 2. 4 Alur Pengujian <i>Blackbox</i> (media.neliti.com)	19
Gambar 3. 1 SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta.....	21
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Ngupasan Yogyakarta.....	22
Gambar 3. 3 Alur Penelitian MDLC	22
Gambar 3. 4 Use Case Diagram	30
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram Wiki</i>	31
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram gameplay</i>	31
Gambar 3. 7 Desain Tampilan Menu	33
Gambar 3. 8 Desain Tampilan Pop up menu	33
Gambar 3. 9 Desain Tampilan Wiki	34
Gambar 3. 10 Desain Tampilan Tentang Aplikasi	34
Gambar 3. 11 Desain tampilan <i>tutorial</i>	35
Gambar 3. 12 Desain Tampilan Kuis	36
Gambar 3. 13 Desain Tampilan <i>Pop up menu</i>	36
Gambar 3. 14 Desain Tampilan Hasil	37
Gambar 4. 1 Membuat Projek Baru	44
Gambar 4. 2 Membuat Folder Asset	45
Gambar 4. 3 Impor <i>Asset</i> ke Unity	45
Gambar 4. 4 Membuat Scene baru	46
Gambar 4. 5 Membuat Script	47
Gambar 4. 6 <i>Scene</i> Menu	48
Gambar 4. 7 <i>Pop up Tutorial</i>	48
Gambar 4. 8 <i>Pop up</i> Keluar	49
Gambar 4. 9 <i>Scene Tutorial</i>	49
Gambar 4. 10 <i>Scene Kuis</i> 1	51
Gambar 4. 11 <i>Pop up</i> kembali ke menu 1	51

Gambar 4. 12 <i>Scene</i> Kuis 2.....	52
Gambar 4. 13 <i>Pop up</i> kembali ke menu 2.....	52
Gambar 4. 14 <i>Scene</i> Kuis 3.....	53
Gambar 4. 15 <i>Pop up</i> kembali ke Menu 3.....	54
Gambar 4. 16 <i>Scene</i> Kuis 4.....	55
Gambar 4. 17 <i>Pop up</i> kembali ke menu 4.....	55
Gambar 4. 18 <i>Scene</i> Kuis 5.....	56
Gambar 4. 19 <i>Pop up</i> Kembali ke menu.....	57
Gambar 4. 20 <i>Scene Wiki</i> 1.....	58
Gambar 4. 21 <i>Scene Wiki</i> 2.....	58
Gambar 4. 22 <i>Scene Wiki</i> 3.....	59
Gambar 4. 23 <i>Scene Wiki</i> 4.....	60
Gambar 4. 24 <i>Scene Wiki</i> 5.....	61
Gambar 4. 25 <i>Scene Hasil</i>	62
Gambar 4. 26 <i>Scene Tentang</i>	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengajuan SIP	87
Lampiran 2 Surat Balasan Dari Objek Penelitian	88
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara	89
Lampiran 4 Dokumentasi Pengujian.....	90
Lampiran 5 Kuesioner Pengujian Siswa	91
Lampiran 6 Kuesioner Pengujian Guru	93



INTISARI

Budaya dan adat Indonesia adalah cermin dari keragaman etnis, agama, dan sejarah yang kaya dari negara kepulauan ini. Beragamnya budaya di Indonesia tercermin dalam keberagaman bahasa, seni, musik, tarian, dan tradisi lokal yang berbeda di setiap daerah.

Selain itu, Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya, seperti wayang kulit, batik, tari tradisional seperti tari Bali dan tari Jawa, serta musik tradisional seperti gamelan. Warisan budaya ini tidak hanya menjadi bagian penting dari identitas budaya Indonesia, tetapi juga menjadi daya tarik wisata yang signifikan bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Namun seiring berjalannya waktu budaya Indonesia sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda, generasi muda lebih gemar budaya mancanegara ketimbang adat dan budaya negeri sendiri.

Salah satu cara untuk melestarikan adat & budaya Indonesia kepada generasi penerus adalah dengan memanfaatkan teknologi yang erat dengan kalangan muda yaitu permainan video atau game. Game sendiri tergolong sebagai salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar.

Game adat dan budaya Indonesia memiliki potensi untuk mendidik dan menghibur, menyediakan platform yang menyenangkan untuk belajar tentang warisan budaya yang kaya. Dengan desain yang kreatif dan pemahaman mendalam tentang budaya, game semacam ini dapat memperluas pengetahuan pemain sambil menghargai dan melestarikan tradisi Indonesia.

Kata kunci: budaya, adat, game, media Interaktif, Indonesia.

ABSTRACT

Indonesian culture and customs are a reflection of the rich ethnic, religious, and historical diversity of this archipelago. The diversity of cultures in Indonesia is reflected in the diversity of languages, arts, music, dances, and local traditions that differ in each region.

In addition, Indonesia has a rich cultural heritage, such as wayang kulit, batik, traditional dances such as Balinese and Javanese dances, and traditional music such as gamelan. This cultural heritage is not only an important part of Indonesia's cultural identity, but also a significant tourist attraction for domestic and foreign tourists. However, over time, Indonesian culture has begun to be abandoned by the younger generation, the younger generation prefers foreign culture to the customs and culture of their own country.

One way to preserve Indonesian customs & culture for the next generation is to utilize technology that is closely related to young people, namely video games or games. Games themselves are classified as one of the interactive media that can be used for the teaching and learning process.

Developing games that focus on Indonesian customs and culture is an interesting and rewarding endeavor, which can bring deep cultural experiences to players while supporting cultural preservation.

Indonesian customs and culture games have the potential to educate and entertain, providing a fun platform to learn about a rich cultural heritage. With creative design and a deep understanding of culture, these types of games can expand players' knowledge while appreciating and preserving Indonesian traditions.

Keyword: culture, traditions, game, interactive media, Indonesia